TOP GAMES

04/1995

WarCraft:
Orcs & Humans

TOP GAMES

"Top Games" започва пътя си като рубрика в специализираното списание "Computer" през 1992 година. Постепенно увеличава обема си и през 1995 става самостоятелно приложение към списанието.

Именно тук се ове българската гейм журналистика. Голяма част от авторите в "Top Games" в последствие създават и пишат в "PC Mania" и "PC Club".

За целите на проекта "Лазарус", всеки брой е опакован с корица в съвременен стил.

Приятно четене!

Този брой е сканиран от
Национална Библиотека "Св. св. Кирил и Методий"

TOP GAMES

...с Никола Икономов

Interplay

Графика:	65 %
Звук:	70 %
Оригиналност:	65 %
Удоволствие:	65 %

☐ AT286	■ AT386	■ AT486
☐ EGA	■ VGA	☐ SuperVGA
■ SoundBlaster	☐ AdLib	☐ Roland
■ Клавиатура	■ Мишка	■ Джойстик

Минимална памет	4 Мбайта
Дисково пространство	10 Мбайта

Warcraft е една приятна изненада, особено за тези от вас, които си падат по военностратегическите игри. И както във всяка една от тях, и тук действащите лица са разделени на два лагера, на добри (хората) и на лоши (орковете). Добрите трябва да се защитават срещу лошите, защото орковете имат една-единствена цел – поробване на човечеството на всяка цена и заграбване на неговите богатства. За разлика от други подобни игри обаче, вие можете сами да изберете коя страна на барикадата ще защитавате. В зависимост от собствените си предпочитания още в началото на играта всеки трябва да реши на чия страна да застане – дали на страната на хората, за да ги отърве от зелените натрапници, или пък на страната на орковете, за да нашари хубаво задниците на малките сини човечета. Разликата обаче не е много съществена, защото мисиите и в двата случая не се различават особено.

Ако все още си спомняте Dune II, много бързо ще възприемете стратегията на играта. Най-общо казано, тя включва постепенното изграждане и разширяване на вашето владение до кулминацията с финалната битка срещу вражеската крепост. Мисиите могат да се разделят условно на две групи, твърде различни в тактическо отношение – за изграждане на селище като източник на ресурси и за залавяне или унищожаване на конкретни личности от бойна група с определен състав.

Да започнем с първата група. В началото най-важен за вас е феодалният селянин (пеонът при орковете). Останалите действащи лица са въоръжени пехотинци, които могат да се дислоцират по такъв начин,че да предотвратяват възможните изненади от страна на врага. Използвайте вашите васални селяни за да строите ферми, които впоследствие имат решаваща роля при изхранването на армията ви. Когато броят на фермите е достатъчно голям, може да прехвърлите трудовите си ресурси за строеж на казарми, където ще се обучават бъдещите ви воини. Преди да разгърнете строителния си талант обаче, следва да проверите наличните финанси и резервите от дървен материал. Не искам да ви плаша, но нормално е тези две стойности да са около нулата. Затова по-добре обучете още няколко селяни, които да секат дървета и да търсят злато в мините. Съветвам ви да прокарате междувременно някоя и друга улица в селището, защото това е необходимото условие за строежа на сградите. Ако например разполагате с няколко свободни селяни изпратете най-много двама от тях за дърва, а останалите съсредоточете за работа в мините. В случай, че разполагате с по-голям трудов ресурс, препоръчително е да го насочите към няколко мини, за да избегнете задръстванията и да предовратите загубата на пари. След известно време от вас се очаква да сте натрупали достатъчно резерви, за да се заемете със създаване и разполагане на постоянно действаща войска. Имайте предвид, че се намирате в непозната страна, поради което по-голямата част от картата е черна. За да се предпазите от изненади, изпратете един или двама разузнавачи (шпиони). При това следва да бъдете особено внимателни, защото може да събудите спящите кучета и тогава вражеските орди ще надушат следите ви по-бързо, отколкото би ви се искало. Въоръжени сблъсъци следва да предприемате само ако разполагате с достатъчно хора за бой. Разбира се, освен в количес-

твено отношение трябва да оцените военния си потенциал и като качество. Най-слабото звено във веригата са селяните. Те не притежават други способности освен тези да търсят злато, да секат дърва и да строят сгради или улици.

Към редовната ви армия се включват няколко вида военни подразделения. Войниците с меч (при орковете – брадви) са, така да се каже, леката ви пехота. Копиеносците или стрелците с лъкове (при хората) се използват за обстрел на врага от по-далечни разстояния. Особено силни са ездачите, които са и много по-издръжливи от другите войници. За да можете обаче да разполагате с ездачи, ще трябва първо да построите ковачница и кучкарник (орковете яздят вампирясали псета, а хората – коне). Едно много мощно оръжие е катапултът, който със своите огнени топки сее страх сред вражеските редици. Разбира се, и той има един основен недостатък – ако някой от противниците ви се промъкне покрай него, без да бъде улучен, може да се каже, че с катапулта е свършено, защото той не е изчислен за близък бой.

След построяването на основните сгради – ферма, казарма и дъскорезница, вашите селяни могат да изградят и останалите сгради – ковачница, кучкарник, храм (църква при хората) и кула. Последните две служат за създаването на магьосници и заклинатели. Магиите са различни за хората и орковете. Магьосниците на орковете, т. нар. warlocks, могат да призовават гнусни паяци или отвратителни демони, докато тези на хората могат да изпращат водни чудовища и скорпиони. Естествено, магиите не могат да се правят непрекъснато, а се изчаква да се възстанови магическата енергия, преди да ги използвате отново. Единствено заклинателите на орковете, т. нар. necrolites, могат да съживяват мъртвите, които под формата на малки скелетчета-зомби създават смут сред вражеските редици. Убити повторно, те се изпаряват в небитието. При съживяването трябва да се бърза, преди трупчетата да са изгнили, защото след кратко време не остава нищо, което да бъде възкресено. Важно е да се спомене също, че мисиите не започват с най-доброто въоръжение и магии. Всяко подобряване на оръжията, щитовете или копията струва 750 парични единици, а ако искате да се сдобиете с най-доброто, ще трябва да се лишите от 1500. Същото се отнася и за тренирането на по-добри кучета (или коне). Най голям е проблемът с магиите, защото обикновено откриването на нови заклинания струва прекалено скъпо.

Искам да ви дам няколко полезни съвета как да организирате защитата на града си и да действате оптимално в нападение:

Старайте се от самото начало да изградите добра защита. Преди да сте направили това, впускането в атаки няма да доведе до нищо съществено. Постарайте се защитата на града ви да разполага поне с два катапулта, пазени от ездач, така че да можете едновременно да избивате нападателите си отдалеч и да пазите катапулта си. Не е нужно да давате луди пари за изграждането на стена. По-изгодно е защитата на вашето село да се

състои от по двама ездачи, копиеносци и войници, разпределени в двете части на селото, по един от всеки вид. Особено важно е да се пазят селяните от нападение и да се охраняват мините, защото, ако избият хората ви, ще трябва да дадете прекалено много пари за обучаването на нови, което може и да не е по възможностите ви. Можете да създадете и бойни отряди, като във всеки от тях може да има по един магьосник, охраняващ го войник, по възможност повече копиеносци, поне двама ездачи и минимум два катапулта. Обикновено вражеските войски се събират по мостовете и в горичките близо до вашето село. Изпратете един ездач, който да примами чуждите войници и стрелци, а после, вместо да се биете с тях, избягайте, като ги примамите към вашата бойна група. Там катапултите ще си свършат работата, а останалите живи остават за ездачите и копиеносците. Труповете веднага трябва да се превърнат в скелети, които ще увеличат мощта на вашия отряд. Те могат да се използват като чудесна примамка (по гореописания подход) или за тероризиране на чуждите селяни. Старайте се бързо да намирате и да елиминирате групите от магьосници и заклинатели (става дума за тези на хората), защото иначе може да имате сериозни проблеми с нестихващата орда скорпиони и с магията на хората за лекуване, която непрекъснато подновява енергията на воините им.

А ето и няколко съвета, когато действието се развива в подземията:

Мисиите най-често се явяват спасителни или за ликвидиране. Към вашата група принадлежат и магьосници. Разбира се, тук няма да можете да създавате нови постройки и да обучавате войници, нито пък ще разполагате със селяни. В подземията броят на вашата група е строго определен и трябва да внимавате на всяка крачка. А без помощта на магьосниците едва ли бихте имали възможността да се справяте с многобройните си противници, затова трябва винаги да имате един телохранител за тяхната охрана.

Някои от мисиите на зелените се състоят в това да бъде свален от власт настоящият крал или пълководец на орковете. Така ще ви се наложи да използвате потенциала си както в борбата срещу хората, така и срещу своите. Накрая на играта всичко ще свърши добре – вие не само сте изпратили хората по дяволите, но сте си присвоили и водачеството върху всички оркове. И докато се превъртат заключителните кадри на играта, дикторски текст ще ви обещава нови светове и врати в пространството. В този случай може да се каже само едно – продължението следва....

За Warcraft мога да кажа само хубави неща. Като цяло ви очакват достатъчно мисии, за да минат няколко седмици. И най-хубавото в цялата работа е това, че играта все още няма да ви е омръзнала. На мен лично по̀ ми хареса да бъда на страната на орковете, защото ми се прииска да дам шанс и на лошите. Да стоиш винаги на страната на добрите е малко скучно, нали? □

SHAREWARE

Здравейте, почитатели на рубриката Shareware. Днес съм подбрала за вас серия от игри, в които главната ви задача ще бъде да „размърдате" мозъка си. Освен това мога да ви информирам, че в редакцията разполагаме с демонстрационна версия на представената в Top Games игра Warcraft. Но да не изпадаме в многословие, започвам представянето.

ZONE 66

Изисквания: IBM/PC с процесор 386 или по-бърз, VGA монитор, 2 Мбайта RAM. Играта поддържа Sound Blaster, AdLib, джойстик.

Малко романтична предистория. Вие имате задачата да воювате срещу неприятелски набези. Втренчили сте безумен поглед през прозореца на самолета си, наблюдавайки очертанията на града и светлините в него, но всичко това е далеч, много далеч от вас. В мислите ви е вашето семейство – жена ви и новородената ви дъщеричка, при които искате да бъдете, но не можете. Вие трябва да ги защитавате. Останала е една последна бомба в самолета ви. Продължавате да се взирате в града, светлините на къщите дават отблясъци в небето, а времето за вашата мисия е почти изтекло. Светкавица проблясва близо до вас и ослепителната светлина нахлува във въображението ви, като носи със себе си и вашите спомени. Не чувствате вече тъга по всичко загубено, а около вас небето се покрива с облаци и от погледа ви изчезват очертанията на града. Твърде късно е да запазите своя дом, но все пак остават други градове, които все още са уязвими от неприятеля. И едва сега започва интригата, вие трябва да задържите неприятеля и да дадете отпор на атаките му. Всичко това беше само едно лирическо отклонение, едва сега започва истинската игра...

Обект на играта е унищожаването на всички главни неприятелски мишени, над които летите. Те, естествено, ще се отбраняват със зенитни картечници или със самолети. По време на полета си освен по неприятелски мишени, можете да стреляте и по други цели за набиране на повече точки. За да продължите играта напред, трябва да унищожите главните си противници. Разполагате с неограничено време за полет. Неприятелят може да ви изненада от всички посоки, тъй като разполага със съвършена карта. Вие от своя страна разполагате с писта, намираща се на север, където можете да се превъоръжите и да заредите с гориво. Дори можете да унищожите тази писта, ако желаете, но този вариант не е препоръчителен.

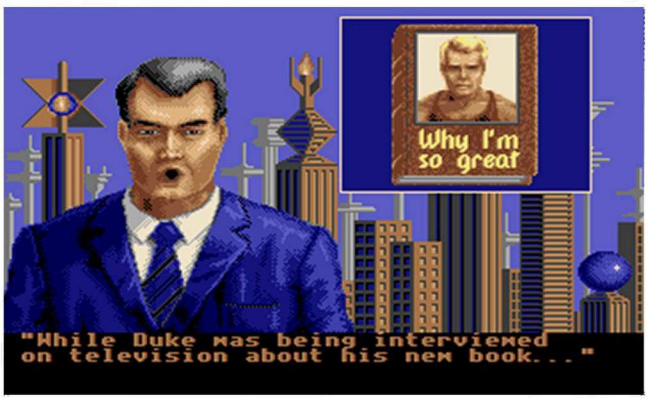
Имате възможност да избирате вида на самолета, с който да летите по време на мисията си. В сценария на играта участват няколко самолета, които патрулират около всички северни пътища и се завръщат след всяка акция. Можете да получите и най-доброто оръжие, ако успеете, можете да заредите съответно и повече бомби на борда, а също така и гориво за по-дълъг полет. И така, вие избирате това, което подхожда най-много на вашия стил.

DUKE NUKEM II

Изисквания: IBM/PC AT/XT, EGA/VGA монитор, 640 Кбайта RAM.

Смятам, че точно тази игра не е необходимо да бъде представяна подробно, защото е добре позната на всички ви. Имате възможност да избирате между 4 епизода, в които да участвате. По същество в този втори епизод Duke Nukem се появява по телевизията, за да представи своята книга, станала бестселър – „Why I'm so great?", която неочаквано за всички засяга темата за извънземните. В нея той обяснява своята теория за желанието им да господстват над Земята. И ето че неговата теория се оказва вярна и на практика. Извънземните наистина са тук и искат да се настанят трайно на нашата планета. Естествено, Duke е готов да спаси планетата. Той трябва да открие лудия доктор Proton, който иска да преобърне Земята с помощта на своята армия от Techbots, и да се опита да го спре.

Великият герой Duke Nukem все пак намира доктор Proton, скрил се в своята космическа станция в земните недра, а акцията по прочистването на планетата от натрапниците е във ваши ръце.



BALLTRIS

Изисквания: IBM/PC, 540 Кбайта RAM, SVGA монитор.

Това е, както се вижда по самото име, познатата ви в различни варианти игра Tetris. В случая обаче вместо да подреждате цветни кубчета, от горната част на екрана ще ви заливат различно оцветени, комплектовани по три топчета.

С вас отново беше очарователната Малвина